Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

NES-57-SCN

Player's Guide

DIE HARD™

Udviklet af Pack-in-Video

Produceret af Tom Sloper, Dominique Biehler.

Spildesign af Tony Van

Produktmanagement af John Crompton

Afprøvning af Gary Barth, Jim Gould, Jeff Glazier og Kelly Rogers

Spillervejledning af Gary Barth

Spillervejledningsdesign af Lisa Norton

Særlig tak til Dave Winstead, Steve Ackrich, Bill Schwartz, Kelly Zmak, Guy Link, Laurent Plu, Roberta Razafy og Brice Choupas.

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System™.

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

This game is licensed by Nintendo® for play on the

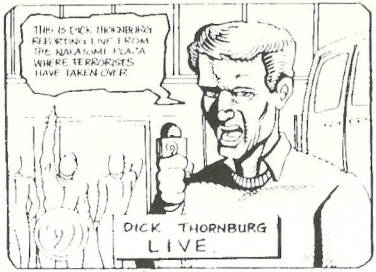
Dette officielle segl er din forsikring for, at Nintendo® har undersøgt dette produkt, og at det har opfyldt vore standarder m.h.t. fremragende udførelse, pålidelighed og underholdningsværdi. Se altid efter dette segl, når du køber spil og tilbehør, for at sikre fuldstændig kompatibilitet med dit Nintendo Entertainment System ™

Copyright

Dette softwareprodukt er under copyright, og alle rettigheder forbeholdes copyrightindehaveren. Distribution og salg af dette produkt er til brug alene for den oprindelige køber og udelukkende til brug på det angivne computersystem. Kopiering eller duplikering af dette produkt til salg eller anden distribution uden copyrightindehaverens udtrykkelige, skriftlige tilladelse er i strid med den amerikanske copyright-lovgivning og er hermed udtrykkeligt forbudt. Die Hard™ og figurerne deri er varemærker tilhørende Twentieth Century Fox Film Corporation. Die Hard-figurerne og billederne er varemærker & © 1988, 1990 Twentieth Century Fox Film Corporation. Alle rettigheder forbeholdes. Game © 1991 Activision. Program © 1991 Pack-in-Video.

"Hvem er du, Mr. Cowboy?"

Du er John McClane, en hårdhudet New York-politimand på ferie i Los Angeles for at besøge din kone, Holly. Kort efter ankomsten til Los Angeles slutter du dig til din kone og hendes kolleger ved hendes firmas julefest på tredvte sal i den nye, til dels færdigbyggede Nakatomi-bygning. Under selskabet trænger terrorister ind i bygningen for at forsøge at åbne bygningens pengeskabsrum og stjæle værdipapirer for 640 millioner dollars. Kun du var i stand til at flygte



gennem labyrinten af endnu ikke færdigbyggede etager og vestibuler. Barfodet og udmattet skal du nu finde på en måde at forhindre terroristerne og deres leder Hans i at sprænge taget i luften, dræbe deres gidsler og slippe væk med Holly og værdipapirerne. Undervejs kan du sætte dig i forbindelse

med betjent Al Powell fra Los Angeles politi, som vil hjælpe dig med at finde fjenden i bygningen. Kat- efter-mus-spillet begynder....

"Lås to er åbnet, Hans"

Du skal besejre Hans, før tidsfristen er udløbet, eller du har tabt spillet. Der er syv låse at åbne, før pengeskabet kan åbnes, og den endelige fire minutters nedtælling begynder. Du kan ikke komme ind på 30. etage (hvor Holly og Hans er), før den syvende lås er brudt op.
Uskadeliggør så mange fjender som muligt forinden. Derefter skal du ned til 30. etage for at redde Holly, inden fire minutters-fristen er udløbet. Resten af fjenderne kommer efter dig for at få et opgør. Die Hard har to færdighedsniveauer, Begynder og Erfaren, til spil for begyndere og eksperter.

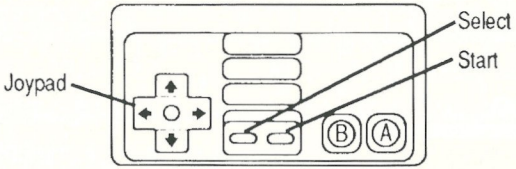
Sådan starter man

1. Med spillesystemet slået fra sætter du Die Hard-kassetten i dit Nintendo Entertainment System, som anvist i din brugsanvisning.

2. Tænd for spillesystemet og TV eller monitor og tryk på Start.

"Jeg ved, du er her et eller andet sted"

Når du spiller Die Hard, kan du skjule dig for fjenden bag vægge. Men desværre kan du heller ikke se dine fjender, når du er skjult for dem. Ethvert område, som John ikke kan se, er i mørke på skærmen.



Joypad- Flytter dig op, ned, til højre eller venstre, og diagonalt. Med den kan du også lade kuglerne flyve om dig, når du bruger din maskinpistol.

Vælg-(Select) Med den kan du vælge mellem at løbe, kaste granater og bruge C4-sprængstof.

Start- Starter spillet, og afbryder det midlertidigt. Laver du pause, vises statusskærmen.

A- Til brug af din pistol, maskinpistol, økse eller næve.

B- Til brug af enhver funktion (flashgranat, C4 o.s.v.), du har valgt.

Den funktionsikon, du har valgt, vil blive vist under bogstav "B" i skærmens nederste højre hjørne.

"Nu har jeg en maskinpistol! Hæhæ!"

Når du begynder spillet, har du kun din pistol og et magasin med femten skud. Efterhånden som spillet skrider frem, kan du få fat på andre hjælpemidler.

MASKINPISTOL (Sub Machine Gun) : Denne giver dig fuldautomatik, så du kan lade kuglerne sprøjte om dig og lettere klare fjenden.

MAGASINER (Clips) : Der er altid ekstra ammunition at få. Hvert magasin indeholder 40 skud. Du kan bære indtil 280 skud.

RADIO: Med denne nyttige ting kan du aflytte nogle af Hans' planer, såvel som sætte dig i forbindelse med politiet (hvis du når frem til et egnet sted på taget, før den anden lås brydes).

FLASHGRANATER (Flash grenades) : Du kan lamme een eller flere modstandere ved at kaste

en af disse mod dem. Men pas på, fjenden har dem også! Jo nærmere du er ved en flashbombe, når den detoneres, des længere er du lammet.

C4-SPRÆNGSTOFFER (C4 Explosives) : Disse kan kun bruges, efter at du har erobret detonatorer fra en af dine fjender. Kast dem og løb!

ØKSE (Axe) : Når du er løbet tør for ammunition og har brug for et håndvåben, kan du bruge brandøkserne i de røde nødkasser ved siden af elevatoren på hver etage.

DETONATORER (Detonators) : En af spillets vigtigste genstande: terroristerne kan ikke sprænge taget i luften uden disse, og du har brug for dem til C4-sprængstoffet.

Nakatomi-bygningen

Die Hard-dramaet udspilles i otte etager af Nakatomi-bygningen. Tredvte etage er den eneste, man ikke kan komme til, før efter åbningen af alle syv låse, nær spillets slutning. Mens trappen og elevatorerne er de eneste normale

forbindelser mellem to etager, kan du også bruge reservetrappen, ekspreselevatoren, eller varme- og ventilationsskakterne. Ingen af dem vil bringe dig op til alle etager, så du er nødt til at bruge dem alle for at gøre spillet færdigt.

Etage: **4** Lager

30 Hovedvestibule, kontorer, pengeskabsrum

31 Mezzanin, færdige kontorer

32 Ufærdige kontorer

33 Computere, glasvægge

34 Bestyrelsesværelser, arkitekters modeller

35 Luftkonditioneringsmaskiner, varmeapparater

Tag (Roof) Heliport, observationsområo

"Hvem er de fyre?"

***Gode* fyre:**

John McClane - Vores helt. En hårdhudet New York-betjent med en krævende opgave

Holly McClane - Johns kone. Et af spillets formål er at redde hende fra Hans.

Al Powell - En af Los Angeles-politiets bedste. Han hjælper dig på afstand, udenfor bygningen, med værdifulde oplysninger om terroristerne.

Gidsler - Hollys kolleger. Du skal redde dem fra en eksplosion på taget.

***Dårlige* fyre:**

Hans Gruber - Terroristernes leder og overfaldets hjerne.

Theo - Computereksperten, der er lejet af Hans til at bryde pengeskabsrummets låse.

Karl - Den ondeste og hårdeste af terroristerne.

Heinrich - Sørg for at ordne ham. Han har detonatorerne.

Terrorister - De er allesammen skarpskytter, så pas på. De er klædt i blåt.

Vagter - Ekstra terrorister, der passer på hver etage. De er i grønt.

"Skyd glasset itu!"

Johns sundhedstilstand måles af to målere - det ene for hans helbred i det hele taget og den anden for hans fødder (husk, han er barfodet). Din livmåler, som ses øverst til højre på handlingskærmen, og som er din statuskærm, viser hvor megen sundhed du har! Midler til forbedring af sundhedstilstanden er dels i sodavandsdåser, som kan findes i sodavandsautomater eller skjult rundt om i bygningen. Den anden type er madsundhed. Et bestandigt tab af madstyrke ved at løbe, eller gå på glassplinter, forsinker John stærkt.

Det kan afhjælpes ved at få fat på de medicinkasser, der ligger rundt om i bygningen. Se din madsundhed på måleren på din statusskærm.

"Jeg har brug for hjælp!"

1) Hvis du bliver desperat, prøv at bruge luftkonditioneringskanalerne, som du kommer ind i gennemderes gitre. Advarsel: du kan ikke tage maskinpistolen med.

2) Trappen er bedst til at komme fra etage til etage med. Du kan springe ud derfra, skyde, og springe tilbage.

3) Hvis du kan finde arkitekttegningerne og raketten, der er skjult på 35. etage, kan du tage ekspreselevatoren ned til 4. etage og ødelægge hovedcomputeren. Det giver dig mere tid.

4) Du kan kun få sodavandsdåser fra maskinerne ved at bruge din pistol eller øksen.

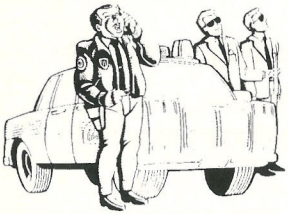
5) Spar på kuglerne. Det vil overraske dig, hvor mange skud en salve fra din maskinpistol bruger.

6) Når du når frem til 30. etage, skal du nu og da finde ud af, hvor mange

terrorister der er tilbage. Når der kun er een forbryder tilbage, går du ind i rummet, hvor Hans er, til det endelige opgør.

7) Når du kravler gennem luftkonditioneringskanaler, kan du gennem gitrene se ned i værelset nedenunder. Pas på ikke at blive udsat for skud imens. Dobbelt så mange livspoint tabes, hvis du bliver beskudt.

8) Hvis du kommer til en lukket dør, skal du spare på kuglerne. C4 kan sagtens klare den sag.



9) Nogle ting er det ikke værd at samle op. Hvis du allerede har en radio eller masser af ammunition, skal du ikke risikere sundhedspoint ved at samle mere af samme slags op.

10) Der er mange forskellige afslutninger - prøv at opdage allesammen.

11) Jo mere du bruger trapperne, jo hurtigere går tiden. Terroristerne bruger aldrig trapperne, så de er ideele til skjulesteder og planlægning af din strategi.

ADVARSEL

BRUG IKKE DERES NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PÅ PROJEKTION TV SYSTEMER.

(Projektion TV anvendes ofte i fly, samt på store væg skærme).

Undgå helt at spille på Deres projektion TV, da dette kan fororsage varige skader på skærmen.

Nintendo frasiger sig ethvert ansvar i forbindelse med eventuelle skader, opstået ved spil på projektion TV.

Der er ingen fejl i Deres NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM, alle der anvender sig af samme teknik som NINTENDO (Computerspil og lign.), kan fororsage samme skader på Deres projektion TV. Kontakt venligst TV fabrikken for yderligere information.

DIE HARD™

Tuotekehittely: Pack-In-Video

Tuottaja: Tom Sloper, Dominique Biehler.

Pelin suunnittelu: Tony Van

Tuotejohto: John Crompton

Tuotteen testaus: Gary Barth, Jim Gould, Jeff Glazier ja Kelly Rogers

Peliopas: Gary Barth

Pelioppaan kuvitus: Francis Mao

Pelioppaan graafinen suunnittelu: Lisa Norton

Asiantuntija-avusta kiitämme seuraavia: Dave Winstead, Steve Ackrich, Bill Swartz, Kelly Zmak, Guy Link, Laurent Plu, Roberta Razafy ja Brice Choupas.

Tekijänoikeudet

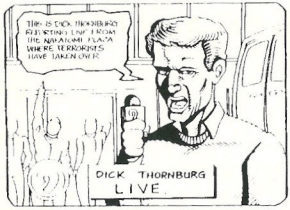
Tekijänoikeuslaki koskee tätä tuotetta ja tekijänoikeuden haltija pidättää kaikki oikeudet tuotteeseen. Tätä tuotetta myydään ainoastaan sen alkuperäisen ostajan käyttöön ja se on tarkoitettu käytettäväksi ainoastaan määrätyn tietokonejärjestelmän yhteydessä. Tämän tuotteen kopiointi myyntiin tai muunkaltaiseen jakeluun ilman tekijänoikeuden haltijan nimenomaista kirjallista lupaa ovat

Yhdysvaltain tekijänoikeuslain vastaisia tekoja ja näin ollen poikkeuksetta kielletään.

"Die Hard™" ja siinä esiintyvät henkilöhahmot ovat Twentieth Century Fox Film Corporation -yhtiön tavaramerkkejä. Die Hard -henkilöhahmot ja -kuviohahmot ovat Twentieth Century Fox Film Corporation -yhtiön tavaramerkkejä ja © 1988, 1990. Kaikki oikeudet pidätetään. Peli © 1991 Activision. Ohjelma © 1991 Pack-In-Video.

“Hei, kuka olet?”

Olet John McClane, jämerä jepari New Yorkista. Vaimosi Holly on töissä Los Angelesissa ja olet matkustanut sinne, jotta voisitte viettää yhdessä joulua. Saavuttuasi Los Angelesiin lähdet saman tien vaimosi työpaikan pikkujouluihin, joita vietetään uuden, vielä osittain rakenteilla olevan Nakatomi-talon 30. kerroksessa. Tapaat siellä vaimosi ja hänen työtovereitaan. Pikkujoulupirskeiden ollessa käynnissä rakennukseen soluttautuu joukko terroristeja, joiden aikomuksena on aukaista yhtiön kassaholvi ja varastaa 640 miljoonan dollarin edestä arvopapereita. Sinä olet ainoa, jonka onnistui paeta terroristeja vielä puolittain rakenteilla olevien, sokkeloisten kerrosten ja käytävien kautta. Olet paljain jaloin ja aivan naatti. Terroristit ja heidän johtajansa Hans aikovat räjäyttää rakennuksen katon, tappaa panttivangit ja paeta saaliinaan Holly ja arvopaperit. Sinun on nyt keksittävä jokin konsti, jolla voit estää terroristien aikeet. Matkan varrella



voit ottaa yhteyden Los Angelesin poliisivoimien erikoiskonstaapeliin Al Powelliin. Hän auttaa sinua seuraamaan terroristeja heidän liikkuessaan ympäri rakennusta. Jännittävä ja vaarallinen takaa-ajo alkaa...

"Kakkoslukko on murrettu, Hans!"

Sinun on voitettava Hans ennen kuin sallittu aika kuluu umpeen tai muuten häviät pelin. Lukkoja on kaikkiaan seitsemän ja ne on kaikki murrettava ennen kuin kassaholvi aukeaa ja viimeinen, neljä minuuttia kestävä jakso alkaa. Et pääse 30. kerrokseen (missä Holly ja Hans ovat) ennen kuin seitsemäskin lukko on murrettu. Yritä tuohon hetkeen mennessä nujertaa niin monta terroristia kuin suinkin pystyt. Lähde sitten alas 30. kerrokseen pelastaaksesi Hollyn ennen kuin aika loppuu. Jäljellä olevat terroristit tulevat seuraamaan sinua alas jatkaakseen kamppailua. "Die Hard" -pelissä on kaksi vaikeusasteeltaan eriarvoista tasoa, "Beginner" aloittelijoille ja "Advanced" pelejä paljon harrastaneille.

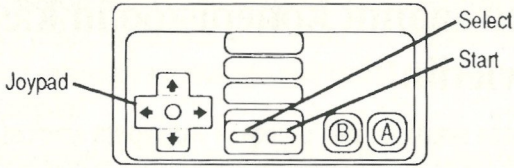
Pelin aloitus

1. Varmista, että pelijärjestelmään ei ole kytketty virtaa. Työnnä "Die Hard" -pelikasetti Nintendo Entertainment -pelijärjestelmään laiteohjekirjassa selostetulla tavalla.

2. Kytke virta pelijärjestelmään ja televisioon tai pelimonitoriin. Paina aloituspainiketta Start.

"Tiedän teidän olevan jossain täällä!"

Pelatessasi "Die Hard" -peliä voit piileskellä seinien suojassa. Valitettavasti seinät suojaavat myös terroristeja - kun vihollisesi eivät voi nähdä sinua, et sinäkään voi nähdä heitä. Ne alueet, jotka pelissä ovat Johnin näkökentän ulkopuolella, on pimennetty kuvaruudussa.



Joypad- Pelinohjain

Select- Select-valintapainike

Start- Start-aloituspainike Pelinohjain Pelinohjaimen avulla voit siirtyä ylös, alas, vasemmalle, oikealle ja vinosuuntaan. Sitä käyttämällä voit myöskin antaa luotien lentää ampuessasi konepistoolilla.

Select- Select-painikeella voit valita juoksetko, heitätkö valokranaatteja tai käytätkö C4-räjähteitä. *

Start- Start-painikkeella voit sekä aloittaa että pysäyttää pelin. Pysäytyksen aikana näyttöön ilmestyy statusruutu, josta näet oman asemasi pelissä.

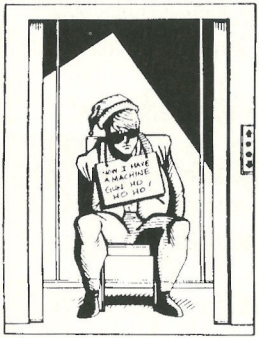
A- painikkeen avulla voittaa käyttää pistoolia, konepistoolia, kirvestä tai lyödä.

B- painikkeen avulla voit laukaista minkätahansa valitsemasi toiminnon (esim. valokranaatin, C4- räjähteen). *

*Valitsemasi toiminnon kuvake ilmestyy näyttöön kuvaruudun oikeaa alakulmaan kirjaimen "B" alle.

"Olen saanut konepistoolin käsiini! Nyt sitä vietiin!"

Pelin alussa sinulla on vain pistooli ja viidentoista ammussarjan lipas. Pelin edetessä sinulla on mahdollisuus kerätä muita hyödyllisiä välineitä.



KONEPISTOOLI (Sub Machine Gun) : merkitsee automaattista tulitusvoimaa. Sen avulla voit antaa luotien lentää ja nujertaa vastustajasi helpommin.

AMMUSLIPPAAT (Clips) : lisäammuksista on aina hyötyä. Jokaisessa lippaassa on 40 ammussarjaa. Voit kantaa enintään 280 ammussarjaa.

RADIO : hyödyllinen väline, sillä sen avulla voit salaa kuunnella mitä Hans välillä suunnittelee. Radion avulla voit myös ottaa yhteyden poliisiin (jos pääset määrättyyn paikkaan katolla ennen kuin toinen lukko on murrettu).

VALOKRANAATIT (Flash Grenade) : Voit häikäistä yhden tai useamman terroristeista heittämällä yhden näistä heitä kohti. Mutta varo, vastustajillasikin on niitä! Mitä lähempänä olet valokranaattia sen räjähtäessä, sitä kauemmin joudut kärsimään häikäisystä.

C4-RÄJÄHTEET(C4 Explosive) : Näitä voit käyttää vasta sitten, kun olet saanut napattua sytytyspanokset joltakin terroristilta. Heitä ja juokse!

KIRVES (Axe) : jos sinulta ovat ammukset loppuneet, mutta tarvitset asetta, voit käyttää palokirvestä. Niitä on joka kerroksessa, hissin vieressä olevassa punaisessa palokaapissa.

SYTYTYSPANOKSET (Detonators) : ovat tämän pelin tärkeimpiä välineitä. Terroristit eivät pysty räjäyttämään kattoa ilman sytytyspanoksia ja sinä tarvitset niitä C4-räjähteiden laukaisemiseen.

Nakatomi-talo

"Die Hard" -peli tapahtuu Nakatomi-talossa, sen kahdeksassa eri kerroksessa.

Rakennuksen 30. kerros on ainoa, jonne voi päästä vasta sitten, kun seitsemäs lukko on murrettu, eli lähellä pelin loppua. Kerroksesta toiseen siirrytään pääasiassa pääportaita pitkin ja hissillä, mutta sivuportaitakin voidaan käyttää sekä pikahissiä ja ilmanvaihtohormeja. Mitään tietä ei päästä kaikkiin kerroksiin, joten sinun on käytettävä niitä kaikkia pelataksesi pelin loppuun.

Kerros: 4 - Varasto, säilytystiloja

30 - Pääaula, toimistotiloja, holvi

31 - Välikerros, valmiita toimistohuoneita

32 - Keskeneräisiätoimistohuoneita

33 - Tietokoneita, lasisia väliseiniä

34 - Johtokunnan kokoushuoneita, rakennuksen pienoismalleja

35 - Ilmastointi- ja lämmityslaitteita

Katto (Roof) - Helikopterikenttä, havaintoreitti

“Kuka kukin on?”

Hyvät:

John McClane - pelin sankari. Jämerä jepari New Yorkista. Hänellä on jälleen kerran homma hoidettavana.

Holly McClane - yllä mainitun vaimo. Yksi pelin tavoitteista on vapauttaa hänet Hansin kynsistä.

Al Powell - yksi Los Angelesin poliisivoimien parhaimmista miehistä. Hän tulee auttamaan sinua rakennuksen ulkopuolelta antamalla arvokkaita tietoja terroristeista.

Panttivangit - Hollyn työtovereita. Sinun on yritettävä pelastaa heidät katon hurjalta räjähdykseltä.

Pahat:

Hans Gruber - Terroristijoukon johtaja ja kaappauksen suunnittelija.

Theo - Hansin palkkaama tietokonemies, jonka tehtävänä on murtaa holvin lukot.

Karl - Ilkein ja kovin terroristeista.

Heinrich - Pidä huoli, että nujerrat hänet. Hänellä nimittäin on sytytyspanokset.
Terroristit - He ovat taitavia tarkka-ampujia, joten pidä varasi.
Heillä on siniset vaatteet.
Vartijat - Hekin ovat terroristeja. Heidän tehtävänään on vartioida eri kerroksia.
Heillä on vihreät vaatteet.

"Ammu lasiin!"

Pelin sankarin, Johnin, kuntoa mitataan kahdella mittarilla. Toinen niistä mittaa hänen kokonaiskuntoaan ja toinen jalkojen kuntoa (hänhän on paljain jaloin). Toimintaruudun oikeassa yläkulmassa sijaitseva ja myöskin statusruudussa näkyvä kuntomittari osoittaa, missä kunnossa pelaaja on. Limonaatipurkit edustavat ja elvyttävät sankarin kokonaiskuntoa. Limonaatipurkkeja voi saada juoma- automaateista ja lisäksi niitä on piilotettu moniin paikkoihin eri puolille rakennusta. Toiseksi kysymykseen tulee jalkojen kunto. Juokseminen ja kävely lasinsirpaleissa

vähentää sankarin jalkojen kuntoa jatkuvasti ja hidastaa hänen etenemistään rankasti. Jalkojen kuntoa voidaan elvyttää keräämällä rakennuksen eri puolille piilotettuja ensiaputarvikkeita. Jalkojen kunnon voi tarkistaa statusruudussa näkyvästä jalkojen kuntomittarista.

"Tarvitsen apua!"

1) Jos joudut kiikkiin, yritä käyttää hyödyksesi ilmastointihormeja, joihin päästään tuuletusristikkojen kautta. Mutta varo - sinne et voi ottaa konepistoolia mukaan.

2) Portaikot ovat parhaita siirryttäessä kerroksesta toiseen. Voit hypätä portaikkoon, ampua ja juosta takaisin sisään.

3) Jos pystyt löytämään 35. kerrokseen piilotetun rakennesuunnitelman ja raketin, voit ajaa pikahissillä alas 4. kerrokseen ja tuhota keskustietokoneen. Näin saat lisäaikaa.

4) Limonaatipurkkeja voit saada juoma-automaateista vain käyttämällä

ampuma-aseitasi tai kirvestä.

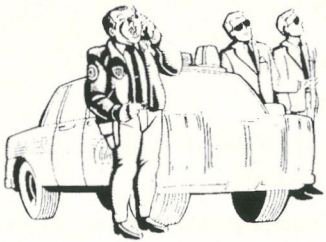
5) Säästä luoteja. Tulet hämmästymään, kuinka monta ammussarjaa konepistoolisuihku kuluttaa.

6) Kun olet päässyt 30. kerrokseen, tarkasta silloin tällöin, kuinka monta terroristia on jäljellä. Kun jäljellä on enää yksi, astu Hansin huoneeseen käydäksesi pelin viimeisen kamppailun.

7) Ryömiessäsi ilmastointihormeissa voit nähdä alla olevaan huoneeseen tuuletusristikon läpi. Varo, etteivät terroristien luodit osu sinuun hormissa ollessasi. Jos he saavat silloin osuman, menetät kaksinkertaisen määrän kokonaiskuntopisteitä.

8) Jos vastaasi tulee lukittu ovi, älä tuhlaa siihen luoteja. Pienellä määrällä C4-räjähdettä saadaan ihmeitä aikaan.

9) Kaikkia välineitä ei kannata kerätä. Jos sinulla on jo radio tai runsaasti ammuksia, on turhaa kerätä niitä enää ja samalla vaarantaa kokonaiskuntopisteitä.



10) Tämä peli voi päättyä monella eri tavalla. Kokeile kuinka monta ratkaisua itse löydät.

11) Mitä enemmän käytät portaita, sitä nopeammin aika kuluu. Terroristit eivät koskaan liiku portaikoissa, joten ne ovat loistavia paikkoja piilotella ja tehdä toimintasuunnitelmia.

! VAROITUS !

Älä käytä edestä hejastettavan eikä taustahejastus television kanssa.

Älä käytä Nintendo Entertainment Systemiäsi eikä Nintendo pelikasetteja edestä hejastettavan eikä taustahejastus television kanssa.

Hejastus televisiosi kuvaruutu saattaa vahingoittua täydellisesti jos sen kanssa pelataan pelejä joissa esintyy esim. Kiinteitä, liikkumattomia jaksoja tai alueita. Sama vahinko voi käydä jos pelattava peli asetetaan tauolle. Jos käytät hejastus televisiotasli Nintendo peleissä, Nintendo sanoutuu irti kaikista mahdollisista syntyneistä vahingoista; Mahdolliset vahingot eivät johdu viallisista Nintendo peleistä tai peliyksiköstä, koska myös muut kiinteät tai toistuvut kuvat saattavat vahingolttaa hejastus television.

Lisätietoja varten, ota yhteys TV valmistajaan tai maahantuojaan.

DIE HARD™

Utvecklat av Pack-In-Video.
Producerat av Tom Sloper, Dominique Biehler.
Speldesign av Tony Van.
Produktansvarig John Crompton.
Testat av Gary Barth, Jim Gould, Jeff Glazier och Kelly Rogers.
Spelguide av Gary Barth.
Spelguide, bilder, av Francis Mao.
Spelguide, design, av Lisa Norton.
Särskilt tack till Dave Winstead, Steve Ackrich, Bill Swartz, Guy Link, Laurent Plu, Roberta Razafy och Brice Choupas.
Kelly Zmak.

Copyrightmeddelande

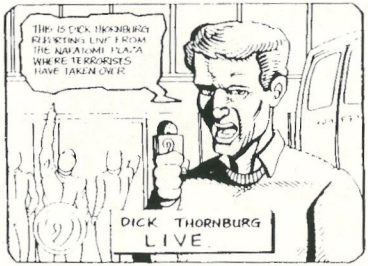
Den här mjukvaran är skyddad av copyright och alla rättigheter tillkommer copyrightinnehavaren. Distribution och försäljning avser användning endast av förste köpare och på angivet datorsystem. Kopiering eller mångfaldigande av produkten för försäljning eller annan användning utan uttryckligt skriftligt tillstånd av copyrightinnehavaren är brott mot U.S. Copyright Law och förbjuds härmed.

"DIE HARD™" och personer från det är varumärken tillhörande Twentieth Century Fox Film Corporation. Die Hard-personer och bilder är varumärken & ©1988, 1990 Twentieth Century Fox Film Corporation. Alla rättigheter förbehålles. Game ©1991 Activision. Program ©1991 Pack-in-Video.

"Who are You, Mr. Cowboy?"

("Vem är du, cowboy?")

Du är John McClane, en tuff New York-snut på julbesök i Los Angeles för att träffa frun, Holly. Strax efter det att du kommit till Los Angeles är du med din fru och hennes arbetskamrater på firmans julfest på trettionde våningen i den nya, delvis färdigbyggda Nakatomi Building. Under festen tar sig terrorister in i byggnaden och försöker komma in i byggnadens kassavalv och stjäla



värdepapper för ett värde av sexhundrafyrtio miljoner dollar. Bara du kunde komma undan genom labyrinten av halvfärdiga våningsplan och korridorer. Barfota och utmattad måste du hitta på ett sätt att stoppa terroristgruppen och deras ledare, Hans, från att spränga taket i luften, döda gisslan och komma iväg med

värdepapperen. På vägen kan du kontakta polisman Al Powell vid L.A.P.D., som kan hjälpa dig att lokalisera fienden när dom rör sig i byggnaden. Katt- och råttaleken börjar ...

"Lock Two is Broken, Hans"

("Lås nummer två är forcerat, Hans")

Du måste besegra Hans innan tiden går ut, annars förlorar du spelet. Det finns sju lås som måste forceras innan kassavalvet öppnas och den fyra minuter långa sista nedräkningen börjar. Du kan inte komma till 30:e våningen (där Hans och Holly är) förrän det sjunde låset är forcerat. Slå ut så många fiender du kan under tiden. Sedan tar du dig ner till 30:e våningen för att rädda Holly innan fyraminutersperioden tagit slut. Om det finns fiender kvar då följer dom efter dig ner för en avgörande uppgörelse. Die Hard har två skicklighetsnivåer, Beginner och Advanced, för nybörjaren och spelexperten.

Att starta spelet

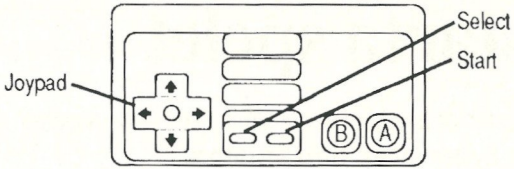
1. Med spelsystemet avstängt sätter du in Die Hard-kassetten i Nintendo Entertainment System enligt bruksanvisningen.

2. Koppla till ditt spelsystem och TV eller monitor. Tryck på Start.

"I Know You're Here Somewhere!"

("Jag vet att du finns här någonstans!")

När man spelar Die Hard kan man gömma sig bakom väggarna för fienden. Tyvärr kan inte du se fienden när fienden inte kan se dig. Alla områden som skulle ligga utom synhåll för John är svarta på bildskärmen.



Spelkryss- Rör dig uppåt, nedåt, åt vänster, åt höger och diagonalt. Det ger dig också möjlighet att sprida kulor omkring dig när du använder kpisten.

Select- Ger dig möjlighet att välja mellan att springa, lysgranater och C4-sprängsatser*.

Start- Startar och ger paus i spelet. Under pausen visas din statusskärm.

A- Ger dig möjlighet att använda pistol, kpist, yxa eller knytnäve.

B- Ger dig möjligheter att använda den kombination du valt (lysgranater, C4 etc)*.

* Ikonen till den funktion du valt visas under bokstaven "B" längst ner till höger på skärmen.

"Now I Have a Machine Gun! HoHoHo!"

("Nu har jag en kpist! Ha Ha!")

Du börjar spelet med bara din pistol och ett magasin med femton skott. Medan du tar dig fram genom spelet kan du få tag på föremål som du har nytta av.

KPIST (Sub Machine Gun) : Den ger dig helautomatisk slagkraft och gör att du kan avlossa skottsalvor och lättare bli av med fiender.

MAGASIN (Clips) : Extra ammunition är alltid bra att ha till hands. Varje magasin innehåller 40 skott. Du kan bära upp till 280 skott.

RADIO : Den här användbara saken gör att du kan lyssna på en del av Hans' planer och kan kontakta polisen (om du klarar av att komma till rätt ställe på taket innan lås nummer två är forcerat).

LYSGRANATER (Flash Grenades) : Du kan bedöva en eller flera fiender genom att kasta en sådan på dom. Se upp, fienden har dom också! Ju närmare du är när en lysbomb exploderar, desto längre tid blir du bedövad.

C4-SPRÄNGSATSER (C4 Explosives) : Dom kan bara användas när du har fått tag på sprängkapslar från en av dina fiender. Släpp dom och spring!

YXA (Axes) : När du inte har någon ammunition kvar och behöver ett vapen kan du använda brandyxan som finns i det röda brandskåpet bredvid hissen på varje våning.

SPRÄNGKAPSLAR (Detonators): En av dom viktigaste sakerna i spelet; terroristerna kan inte spränga taket utan dom och du behöver dom för att kunna använda C4-sprängsatserna.

Nakatomi Building

Die Hard utspelas på åtta våningar i Nakatomi Building. 30:e våningen är den enda som man inte kan komma till förrän efter det att det sjunde låset forcerats,

mot slutet av spelet. Dina viktigaste förflyttningsvägar mellan våningarna är trappan och hissen, men du kan också använda extratrappan, expresshissen och värme- och ventilationstrummor. Ingen väg leder till samtliga våningar, så du kommer att behöva använda alla för att slutföra spelet.

Våning: 4 - Lagerlokal

30 - Huvudentré, kontor, kassavalv

31 - Entresolvåning, färdiga kontor

32 - Halvfärdiga kontor

33 - Datorer, glasväggar

34 - Styrelserum, arkitektmodeller

35 - Aggregat för luftkonditioneringen, värmeanläggning

Taket (Roof))- Helikopterplatta, inspektionsbrygga

"Who are These Guys?"

("Vad är det här för typer?")

Hjältar:

John McClane - vår hjälte. En tuff New York-snut med ett jobb att utföra.

Holly McClane - Johns fru. Ett av spelets mål är att befria henne från Hans.

Al Powell - en av L.A.P.D.:s bästa. Han hjälper dig utifrån byggnaden med värdefull information om terroristerna.

Gisslan - Hollys arbetskamrater. Du måste rädda dom från en jätteexplosion på taket.

Skurkar:

Hans Gruber - ledare för terroristerna och hjärnan bakom operationen.

Theo - datorexperten som hyrts in av Hans för att forcera valvets lås.

Karl - den grymmaste och tuffaste terroristen.

Heinrich - se till att få tag på honom. Han har sprängkapslarna.

Terrorister - dom är förstklassiga proffs, så var försiktig. Dom är klädda i blått.

Vakter - extra terrorister som vaktar våningarna. Dom är klädda i grönt.

"Shoot the Glass!"

("Skjut sönder glaset!")

Johns hälsotillstånd mäts av två mätare: en för hans tillstånd i allmänhet och en för hans fötter (kom ihåg att han är barfota).
Livsmätaren, som finns högst upp till höger på aktionsskärmen och på din statusskärm, visar hur frisk du är. Livshälsa får du i form av läskburkar, som du hittar i läskautomaterna eller gömda lite varstans i byggnaden. Den andra sortens hälsa är fothälsa. Om John springer eller går på krossat glas förlorar han fotkraft och det saktar ner honom allvarligt.
Den kan ersättas om du får tag på förbandslådorna som är gömda i byggnaden. Du kan kontrollera din fothälsa på mätaren på statusskärmen.

"I Need Help!"

("Jag behöver hjälp!")

1) Om du råkar i knipa kan du försöka med ventilationstrummorna som man kommer in i genom gallret. Varning: du kan inte ta med dig kpisten.

2) Trappan fungerar bäst när du ska ta dig från våning till våning. Du kan hoppa ut, skjuta, och springa in igen.

3) Om du kan hitta ritningen och raketen som är gömda på 35:e våningen, kan du ta expresshissen ner till 4:e våningen och förstöra centraldatorn. Det ger dig mer tid.

4) Du kan bara få ut läsk från automaterna genom att använda dina skjutvapen eller yxan.

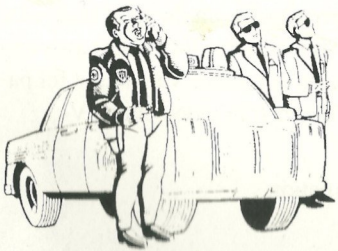
5) Spara på kulorna. Du anar inte hur många skott som går åt till skurar från din kpist.

6) När du tagit dig fram till 30:e våningen, kontrollera då och då antalet kvarvarande terrorister. När det bara är en skurk kvar går du in i Hans' rum för spelets slutstrid.

7) När du kryper i ventilationstrummorna kan du se in i rummet under genom gallret. Se upp så du inte blir skjuten när du är i trummorna. Dubbelt så många hälsopoäng tas bort i så fall.

8) Om du kommer till en låst dörr ska du inte slösa kulor på den. Det är ingenting som inte lite C4 kan klara.

9) Några saker är inte värda att tas vara på. Om du redan har en radio eller en hel del ammunition är det inte värt risken att förlora hälsopoäng genom att plocka upp en till.



10) Det finns många möjliga slut: försök hitta dem alla.

11) Ju mera du använder trapporna, desto fortare går tiden. Terroristerna använder aldrig trapporna, så dom är det perfekta stället att gömma sig på och planera sin strategi.

! OBS !

ANVÄND INTE TV-APPARATER MED FRONT- ELLER BACK-PROJEKTION

Använd inte TV-apparater med front- eller back-projektion när Du spelar Nintendo TV-spel. TV skärmen kan skadas permanent om du visar stationära bilder eller mönster under en längre period. Nintendo kan inte hällas ansvarigt om din TV skadas. Denna effekt beror inte pa att det skulle vara nagot fel pa TV-spelet eller pa spelkassetterna; andra stillblider fran video eller TV-sändningar kan ge liknande skador.

Kontakta TV-försäljaren för ytterligare information.

21119

ACTIVISION

Distributed by :
Bergsala AB, Kungsbacka Sweden

Printed in Japan